

İçindekiler

Oyunun içeriği

Oyunun kuralları

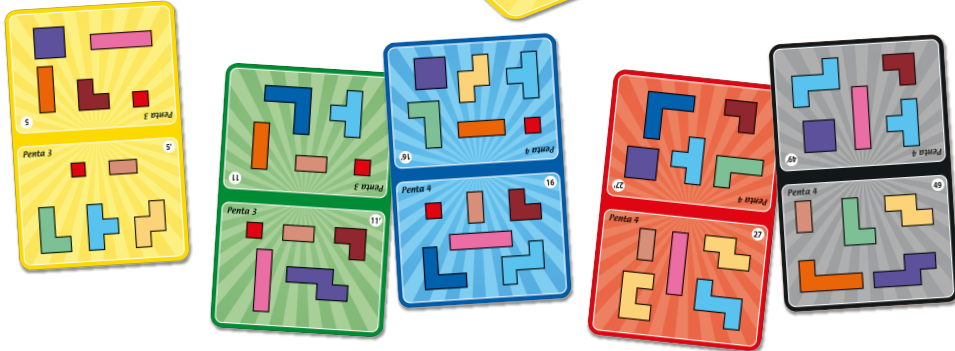
3 yaş üzeri için aktiviteler

Kataboom denge oyunu

3 Boyutlu yapılar

3 Boyutlu bulmaca yarışı

Katamino'ya giriş



KATAMINO AİLE



OYUNUN İÇERİĞİ

7 Pentamino, 5 Tetramino, 6 Minimino, 1 oyun alanı, 2 ayraç, 27 adet çift taraflı Katamino kartı, yetişkinler ve çocuklar için 9 adet çift taraflı iki renkli kart, 4 adet çift taraflı 3 Boyutlu görev kartı, 1 kullanım kılavuzu.

A) PARÇALAR

Oyunun 18 parçası, tek tek küplerin bir araya getirilmiş farklı setlerini temsil eder: Oyun alanında 5 birim alan kaplayan 7 Pentamino; 4 birim kaplayan 5 Tetramino; 1,2 veya 3 birim alan kaplayan 6 Minimino bulunmaktadır. Parçalar döndürülebilir ve herhangi bir yönde yerleştirilebilir, ancak oyun alanını kullanırken veya 2 boyutlu bir şekil oluştururken yatay durmalıdır.

B) PENTA

Penta oyun alanında ayraç ile belirlenmiş bölgeyi tam olarak dolduran oyun parçalarından oluşan bir settir. Ayraç bir sonraki aşamaya getirdiğinizde, Penta'nın dolduracağı alan da genişler

C) KATAMİNO KARTLARI (PENTA 3 VE PENTA 4)

Katamino kartları düellolar oynanırken kullanılır ve her bir oyuncunun ilk Pentayı tamamlamak

için hangi parçaları kullanması gerektiğini belirtir.

Kartlar iki bölüme ayrılmıştır. Oyuncular kendi taraflarındaki bölüme bakarak hangi parçaları alacaklarını görürler. Başlangıç ve kolay seviyedeki kartlarla 4 düello, diğer seviyelerdeki kartlarla 3 düello yapılabilir.

Zorluk seviyeleri:

-Başlangıç: 3 sarı kart

-Kolay: 4 yeşil kart

-Normal: 6 blue kart

-Zor: 6 kırmızı kart

-Uzman: 8 siyah kart

9 adet iki renkli kart farklı seviyelerdeki oyuncuları dengelemek için kullanılabilir .

Kenarları damalı kartlar 3 Boyutlu görevler içindir

- 1) Oyuncular birlikte bir başlangıç işareti belirlemelidir. Başlangıç işareti verildiğinde, oyuncular Penta'yı tamamlayan ilk oyuncu olmak için yarışa başlarlar; bunun için seçili parçalar ile alanı tamamen kapatmalıdırlar. Bunu başaran ilk oyuncu oyunu kazanır
- 2) a. Düelloyu kaybeden oyuncu, kullanılmayan parçalardan bir Pentomino seçerek verir.
b. Kazanan bir puan alır ve rakibine bir Pentomino seçer.